



# CITADELS

## SEQUÊNCIA DE JOGADAS

1. Separe as oito cartas de personagens em um maço e todas as cartas de construções em outro maço. Coloque as 30 moedas no centro da mesa.
2. Embaralhe o maço de cartas de construções.
3. Cada jogador recebe 2 moedas e 4 cartas de construções, que devem ficar em sua mão.
4. Decide-se quem começa o jogo (dados, sorteio, etc). Esse jogador é o Rei e fica com a coroa.
5. O Rei deve embaralhar as oito cartas de personagens (sem vê-las), retirar duas cartas e colocá-las lado a lado sobre a mesa, com as faces voltadas para cima. Se a carta do Rei estiver entre essas duas cartas abertas, ela deve ser reembalhada e deve ser retirada uma nova carta. Em seguida o Rei retira mais uma carta e a coloca sobre a mesa, com a face voltada para baixo, junto as duas cartas anteriores. (Exemplo para quatro jogadores).
6. O Rei agora deve ver as cartas de personagens que restaram em sua mão, escolher uma delas e passar as quatro cartas restantes para o jogador a sua esquerda.
7. O jogador seguinte pega as cartas de personagens, escolhe uma delas e passa as restantes para o jogador a sua esquerda, e assim sucessivamente.
8. O último jogador recebe duas cartas e deve escolher uma delas. A carta que sobrou deve ser colocada com a face para baixo ao lado das outras cartas de personagens que já estão na mesa.
9. O Rei começa a chamar os personagens, pela sequência numérica que são denominados (1-Assassino, 2-Ladrão, 3-Mago, 4-Rei, 5-Bispo, 6-Negociante, 7-Arquiteto, 8-Mercenário).
10. O jogador que tiver com a carta de personagem chamado pelo Rei deve se revelar, mostrando sua carta e passando a executar as ações do personagem.
11. O jogador é obrigado a pegar moedas ou cartas, mas as demais ações não são obrigatórias. O jogador pode realizar as ações abaixo na ordem que achar melhor.
  - Deve pegar duas moedas OU comprar duas cartas, escolher uma e descartar a outra. (Cartas descartadas devem ser colocadas em um monte, com a face voltada para baixo).
  - Pode usar a ação de seu Personagem. (1-Assassino: matar um personagem. 2-Ladrão: roubar moedas. 3-Mago: trocar cartas. 4-Rei: obter a coroa. 5-Bispo: proteger seus prédios. 6-Negociante: ganhar moedas. 7-Arquiteto: construir três prédios. 8-Mercenário: destruir prédios).
  - Pode usar as habilidades de seu Personagem (receber moedas pela cor de suas construções, pelo uso de algum prédio especial, etc).
  - Pode baixar uma carta de construção, pagando em moedas o valor referente a essa carta. As construções vão formar a cidade do jogador.
12. Depois que os oito personagens forem chamados termina a rodada. Se a coroa passou para um novo jogador agora ele é o Rei, então deve realizar os procedimentos a partir do item 5.
13. O jogo termina no final da rodada em que um jogador fizer o oitavo prédio, mesmo que um dos oito prédios seja destruído pelo Mercenário logo em seguida.
14. Contagem de pontos:
  - Somar os custos das construções de sua cidade (moedas do lado esquerdo das cartas).
  - + 4 pontos para o primeiro jogador que construiu o oitavo prédio.
  - + 3 pontos se a cidade têm prédios de cinco cores diferentes.
  - + 2 pontos para os outros jogadores que também tenham oito prédios.

## QUANTIDADE DE JOGADORES

Número de jogadores	Cartas abertas	Cartas fechadas antes da escolha dos Personagens	Cartas fechadas depois da escolha dos Personagens
3	2	1	1
4	2	1	1
5	1	1	1
6	0	1	1
7	0	1	0

**Três, quatro, cinco e seis jogadores:** Antes dos jogadores escolherem seus Personagens, o Rei coloca sobre a mesa um número X de cartas com as faces voltadas para cima e um número X de cartas com a face voltada para baixo (o número depende da quantidade de jogadores, ver tabela acima). O último jogador recebe duas cartas e deve escolher uma. A carta que sobrou deve ser colocada com a face para baixo ao lado das outras cartas de Personagens que já estão na mesa. Com três jogadores joga-se sem o Assassino. O jogo acaba quando alguém constrói dez prédios.

**Sete jogadores:** O último jogador a escolher os Personagens recebe apenas uma carta e não duas. Então ele pega a carta com a face voltada para baixo que está sobre a mesa e escolhe se quer ficar com essa carta ou com a que está em sua mão. A carta ignorada volta a ficar na mesa, com a face voltada para baixo.

**Oito jogadores ou nove personagens:** É possível acrescentar a Rainha ou o Artista (ambos com número 9) ao jogo normal e jogar com nove personagens. Ou então, é possível jogar em oito pessoas (utilizando as mesmas regras para sete jogadores). A distribuição de cartas para ambos os sistemas fica conforme tabela abaixo:

Número de jogadores	Cartas abertas	Cartas fechadas antes da escolha dos Personagens	Cartas fechadas depois da escolha dos Personagens
4	3	1	1
5	2	1	1
6	1	1	1
7	0	1	1
8	0	1	0

## VARIANTES

**Rei morto:** Quando o Rei for assassinado, ele não joga naquela rodada, mas mesmo assim fica com a coroa e será o Rei na rodada seguinte.

**Partidas rápidas:** O jogo termina quando um jogador fizer construir sete prédios.

## COMPONENTES

30 moedas, 18 cartas de personagens (verso vermelho), 73 cartas de construções(verso verde), 8 cartas de ajuda, 1 carta de coroa.

## PERSONAGENS:



**1- Assassino:** O jogador deve dizer qual personagem irá matar. O jogador que possui o personagem assassinado deve ficar em silêncio. Ele também não pode se manifestar quando seu personagem for chamado pelo Rei, já que está morto. O jogador com o personagem assassinado só pode mostrar sua carta e falar que foi assassinado no final da rodada.



**2 - Ladrão:** O jogador deve dizer qual o personagem que ele vai roubar. Quando esse personagem for chamado pelo Rei, o Ladrão pegará todas as moedas dele. O Ladrão não pode roubar o Assassino nem o personagem que foi assassinado.



**3 - Mago:** O jogador pode trocar todas as cartas de sua mão por todas as cartas da mão de um adversário, não importando a quantidade de cartas que eles tenham. Ou então, o jogador pode trocar um número qualquer de cartas de sua mão pelo mesmo número de cartas do maço de compras.



**4 - Rei:** O jogador recebe imediatamente a coroa e será o Rei na rodada seguinte, sendo o primeiro jogador a escolher os personagens. O Rei recebe uma moeda para cada prédio nobre (amarelo) de sua cidade.



**5 - Bispo:** O jogador não pode ser atacado pelo Mercenário. O Bispo recebe uma moeda para cada prédio religioso (azul) de sua cidade.



**6 - Comerciante:** O jogador recebe uma moeda no início da sua jogada (pode então pagar três moedas ou então uma carta e uma moeda). O Comerciante recebe uma moeda para cada prédio mercantil (verde) de sua cidade.



**7 - Arquiteto:** O jogador pode construir até três prédios. Ele ainda pode comprar duas cartas de construções a mais. Ele pode pegar duas cartas e escolher uma, como acontece normalmente, e ainda pegar mais duas cartas extras, sem vê-las. Ou então ele pode pegar duas moedas e mais duas cartas, sem vê-las.



**8 - Mercenário:** O jogador pode destruir uma construção de um jogador adversário ou de sua própria cidade. Para isso o jogador deve pagar o valor da construção menos uma moeda. Ele pode destruir um prédio que custa uma moeda sem pagar nada, pode destruir um prédio que custa duas moedas pagando apenas uma, etc. O Mercenário não pode atacar uma cidade de um jogador que já construiu seus oito prédios. O Mercenário recebe uma moeda para cada prédio militar (vermelho) de sua cidade.

## PERSONAGENS ADICIONAIS



**1 - Bruxa:** O jogador deve pegar moedas ou cartas, mas não pode construir. Em seguida deve dizer qual personagem irá enfeitiçar. O jogador com o personagem enfeitiçado deve ficar em silêncio. Quando o personagem enfeitiçado for chamado pelo Rei poderá pegar as moedas ou as cartas, mas sua jogada termina aí e a Bruxa entra em ação. Agora ela pode construir e se beneficia das habilidades do personagem que enfeitiçou (moeda do Comerciante ou as duas cartas extras do Arquiteto).



**2 - Coletor de Impostos:** Todo jogador que construir pelo menos um prédio deve pagar uma moeda ao Coletor de Impostos no fim de sua jogada (se sobram moedas após as construções). Se o Assassino ou a Bruxa tiverem construído algum prédio antes do coletor ser chamado pelo Rei, eles também devem pagar uma moeda ao Coletor de Impostos.



**3 - Feiticeiro:** O jogador pode olhar as cartas de construções de um jogador e pegar uma delas. Ele pode guardar essa carta ou construí-la imediatamente. Ele ainda pode construir outro prédio com as cartas que tem na mão. O Feiticeiro pode construir dois prédios iguais em sua cidade.



**4 - Imperador:** O jogador deve entregar a coroa a um jogador a sua escolha, que deve lhe pagar uma moeda ou uma carta de sua mão. Se ele não tiver como pagar, nada acontece. O Imperador não pode pegar a coroa para si mesmo nem deixá-la com o jogador que está com ela. O Imperador recebe uma moeda para cada prédio nobre (amarelo) de sua cidade. A carta do Imperador não deve estar entre as cartas descartadas com a face visível.



**5 - Abade:** O jogador mais rico deve dar uma moeda ao Abade. Se houver empate entre jogadores ou se o Abade for o mais rico, ele não recebe nada. O Abade recebe uma moeda para cada prédio religioso (azul) de sua cidade.



**6 - Alquimista:** O jogador recupera as moedas que gastou para construir um prédio. Ele não pode recuperar as moedas que é obrigado a gastar por outras razões (com o Coletor de Impostos, por exemplo).



**7 - Navegador:** Depois de pegar as duas moedas ou uma carta, o jogador pode pegar mais quatro moedas ou quatro cartas. Sua jogada termina em seguida, sem que ele possa construir.



**8 - Diplomata:** No final de seu turno o jogador pode trocar um prédio de sua cidade por um de outra cidade. Se os prédios tiverem valores diferentes, o Diplomata deve pagar a diferença (o valor é modificado pela Grande Muralha e pelo Artista). O Diplomata não pode pegar uma Torre, nem um prédio na cidade do Bispo. (Se estiver jogando com o Diplomata, retire o Cemitério do jogo). O Diplomata recebe uma moeda para cada prédio militar (vermelho) de sua cidade.



**9 - Artista:** O jogador pode colocar uma moeda sobre um ou dois de seus prédios. O valor do prédio aumenta no final do jogo, na contagem de pontos, e quando o jogador sofrer ataques do Mercenário. Não pode haver mais de uma moeda sobre um prédio.



**9 - Rainha:** O jogador recebe três moedas se estiver ao lado do Rei ou Imperador, mesmo que eles tenham sido assassinados, nesse caso, o jogador recebe as moedas no fim do turno, quando eles se revelarem. Nota: não utilizar a Rainha numa partida com menos de 5 jogadores.

**Prédios amarelos = Nobreza (Rei e Imperador)**



Mansão  
5 cartas

Castelo  
5 cartas

Palácio  
2 cartas

**Prédios azuis = Religião (Bispo e Abade)**



Templo  
3 cartas

Igreja  
3 cartas

Mosteiro  
4 cartas

Catedral  
2 cartas

**Prédios verdes = Comércio e Serviços (Negociante e Alquimista)**



Taverna  
5 cartas

Estábulo  
4 cartas

Mercado  
4 cartas

Bar  
3 cartas

Porto  
3 cartas

Prefeitura  
2 cartas

**Prédios vermelhos = Exército (Mercenário e Diplomata)**



Torre de Sentinela  
3 cartas

Prisão  
3 cartas

Caserna  
3 cartas

Fortaleza  
3 cartas

## Prédios violetas = Prestígio



Pátio dos Milagres  
1 carta

Na contagem final dos pontos o Pátio dos Milagres é considerado como um prédio da cor que você desejar. Você não poderá utilizar essa capacidade se o Pátio dos Milagres for construído na última rodada.



Torre de Castelo  
1 carta

O Donjon não pode ser destruído pelo Guerreiro.



Laboratório  
1 carta

Uma vez por rodada você pode descartar uma carta de sua mão e receber uma moeda.



Manufatura  
1 carta

Uma vez por rodada, você pode pagar três moedas para comprar três cartas.



Observatório  
1 carta

Se você escolher comprar cartas, em vez de pegar as duas moedas, você pode comprar três cartas, escolher uma e descartar as outras duas.



Cemitério  
1 carta

Quando o Mercenário destruir um prédio seu, você pode pagar uma moeda para recuperá-lo. Você não pode fazer isso se você mesmo for o Mercenário.



Biblioteca  
1 carta

Se você escolher comprar cartas, em vez de pegar as duas moedas, você poderá comprar duas cartas e ficar com elas.



Escola de Magia  
1 carta

No momento de receber os rendimentos pelos prédios, a Escola de Magia é considerada como um prédio a sua escolha. Então, ela rende se você for Rei, Bispo, Negociante ou Mercenário.



Dracoport  
1 carta

Esse prédio custa seis moedas para ser construído, mas vale oito pontos na contagem de pontos no final da partida.



Universidade  
1 carta

Esse prédio custa seis moedas para ser construído, mas vale oito pontos na contagem de pontos no final da partida.



Grande Muralha  
1 carta

O preço a ser pago pelo Mercenário para destruir seus prédios é aumentado um uma moeda.



Tesouro Imperial  
1 carta

O Tesouro Imperial custa quatro moedas para ser construído, mas na contagem de pontos no final da partida, você ganha um ponto para cada moeda que possuir.



Fonte dos Desejos  
1 carta

No fim da partida a Fonte dos Desejos rende os cinco pontos de vitória correspondentes ao seu custo e rende ainda um ponto de vitória a mais para casa por prédio violeta em sua cidade.



Pedreira  
1 carta

Você pode construir um mesmo tipo de prédio que já exista em sua cidade. Você não perde esses prédios se a Pedreira for destruída.